INTELLIGENZ III

7/ 8/

4/ 5/ 6/

1/ 2/ 3/

C

INTELLIGENZ III

7/ 8/

4/ 5/ 6/

1/ 2/ 3/

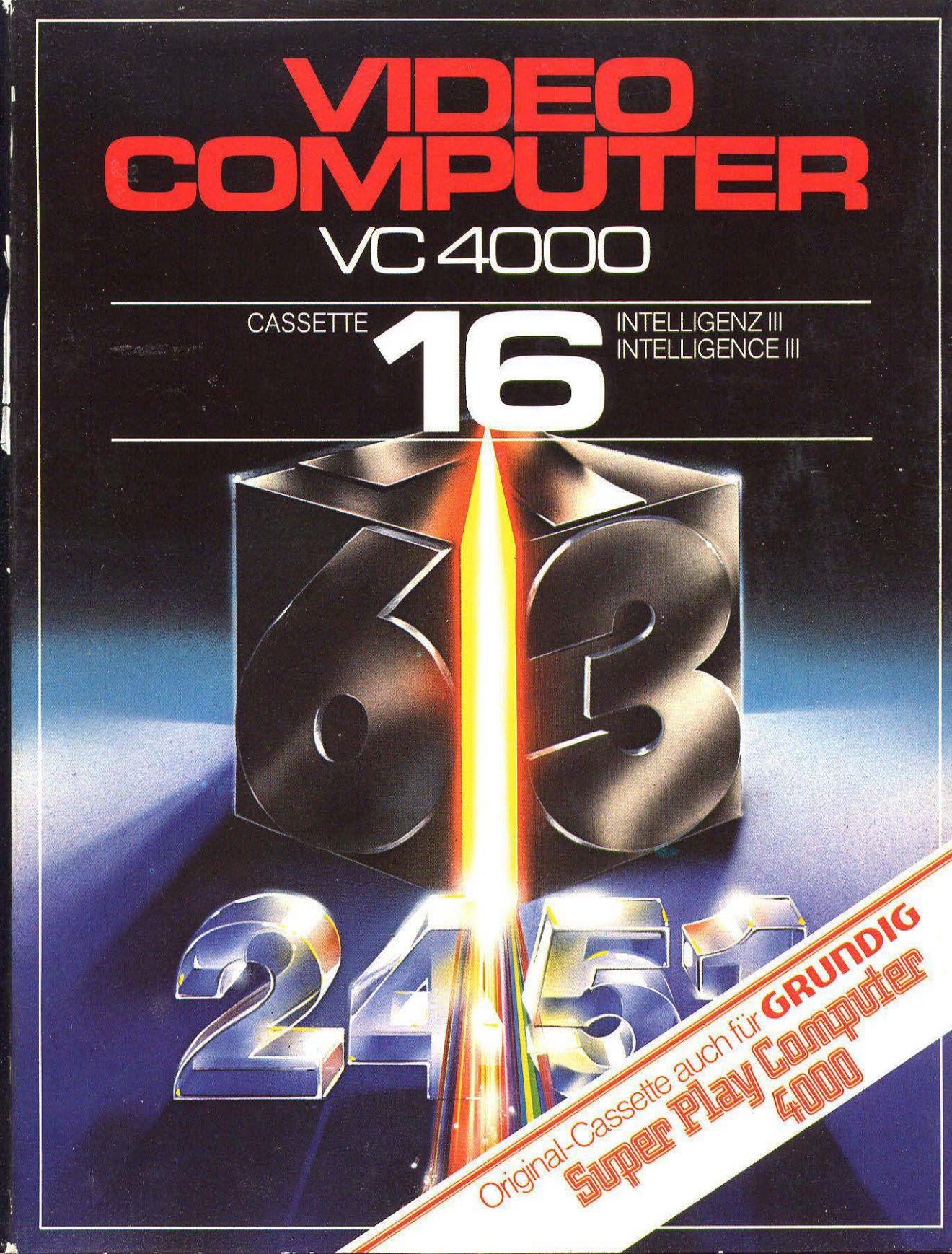
C

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **16**

INTELLIGENZ III
INTELLIGENCE III



BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

Der Computer gibt eine vierstellige Zahl vor, die der Spieler nicht kennt. Durch Probieren und Kombinieren wird der Geheim-Code geknackt. 16 Programme für einen oder zwei Spieler.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an, und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht ein.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video-Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das Spielprogramm **01.**

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **16** eingeschaltet.

4. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder Programm **01** eingestellt.

5. Mit der Taste **START** wird das jeweils eingestellte Programm gestartet.

6. Trennen Sie die beiden Lochmasken (Stanzkarten) aus dieser Spielanleitung heraus und legen Sie sie auf die Tastenfelder der beiden Handspielgeräte.

The computer selects a four digit number at random, which is unknown to the player. The secret code is broken by trial and error and by reasoning. 16 programmes for one or two players.

How to use the cassette:

1. Plug in the Video-Computer properly and shove the cassette into the cassette holder.

2. Press the ◀◀ button: This feeds the programmes into the Video-Computer. Game **01** appears on the screen.

3. By repeated pressing of the ▶ button, the successive programmes from **02** to **16** are selected.

4. By pressing the ◀◀ button, you return to programme **01**.

5. The **START** button causes the respective programme to begin.

6. Separate the two punch cards from the game instructions and place them on the keyboard of the two hand-sets.

L'ordinateur donne un nombre de quatre chiffres que le joueur ne connait pas. Le joueur doit essayer de combiner plusieurs fois avant de résoudre le code secret. 16 programmes pour un joueur ou deux.

C'est ainsi que la cassette sera mise en marche:

1. Branchez l'ordinateur Video suivant les instructions et introduisez la cassette dans le porte-cassette.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ : les programmes seront entrés dans l'ordinateur Video. Sur l'écran apparaît le programme de jeu **01.**

3. En appuyant plusieurs fois sur la touche ▶ , les programmes suivants de **02** à **16** sont mis en marche.

4. Quand on appuie sur la touche ◀◀, le programme **01** sera de nouveau mis au point.

5. La touche **START** permet de mettre en marche le programme ajusté.

6. Séparez les deux cartes perforées (matrices) de la règle du jeu et mettez-les sur les touches des deux claviers.

THE PROGRAMMES

01
For one player (control by means of the left hand-set). The computer arbitrarily selects four numbers between 1 and 6, whereby numbers may also appear twice.

One white and three black points appear on the screen. The white point marks where the figure to be chosen first is to appear. This place can be shifted by pressing the ▶▶ button on the hand-set. It is thus possible, for instance, to select the second or fourth digit first.

The figures are put on the screen by pressing the corresponding keys. The input can be corrected by pressing the key marked **C.**

After the player has put the four-digit figure of his choice on the screen, he feeds it into the computer by pressing the ▼ button.

If one of the numbers fed into the computer is correct, this is indicated by a black or white point appearing after a number on the screen. A black point means that a number is correct and in the right place. A white point indicates that a number has been guessed correctly but is in the wrong place.

After a maximum of 8 attempts, the game is over and the secret figure being sought then appears on the screen. If found beforehand, of course, the game comes to an end.

02
Like programme **01,** but for two players. Left row: left hand-set. Right row: right hand-set.
A secret number is selected at random for each player.

03–04
Like programmes **01–02,** but with greater range of possible numbers: 1 to 7.

05–06
Like programmes **01–02,** but with greater range of possible numbers: 1 to 8.

07–12
Like programmes **01–06,** but no possibility of any numbers appearing twice: The computer chooses only those secret figures in which each of the possible numbers appears only once.

13–24
Like programmes **01–12,** but with secret symbols instead of figures. The symbols are to be found after the respective numbers on the punch cards that are put into the hand-set.

Input and Scoring
1. The number of the respective game appears on the upper edge of the screen after pressing the ▶ button on the main set.

2. After the **START** button has been pushed, a counter appears which registers one point for every attempt to guess the secret figure.

3. The violet point beside the counter indicates the first game in a programme. A maximum of ten points is possible in further games within the same programme, and then beginning with one again. The counter also only goes up to 10 games.

4. Whoever has the fewest points wins.

LES PROGRAMMES

01
Pour un joueur (on commande avec le clavier gauche). L'ordinateur choisit quatre chiffres quelconques entre 1 et 6. Il est également possible que des chiffres paraissent deux fois.

Sur l'écran l'on peut voir un point blanc et trois points noirs. Le point blanc marque l'endroit où le chiffre à choisir doit paraître le premier. Cet endroit peut être décalé en appuyant sur la touche ▶▶ du clavier. C'est ainsi qu'il est possible d'introduire d'abord le deuxième chiffre ou le quatrième.

L'entrée des chiffres se fait en appuyant sur la touche de chiffre correspondante. L'entrée peut être corrigée en appuyant sur la touche **C.**

Après avoir produit le nombre de quatre chiffres sur l'écran, le joueur l'introduit dans l'ordinateur en appuyant sur la touche ▼

Lorsqu'un des chiffres introduits est juste, un point noir ou blanc apparaît derrière le nombre introduit. Le point noir signifie: un chiffre est juste et se trouve à l'endroit exact. Le point blanc signifie: un chiffre est juste, mais l'endroit où il se trouve est faux.

Le jeu est terminé après huit tentatives au plus tard. Le nombre secret recherché apparaît alors sur l'écran. Au cas où celui-ci est trouvé plus tôt, le jeu s'achève plus vite.

02
Comme le programme **01,** mais pour deux joueurs.
Rangée gauche: clavier gauche. Rangée droite: clavier droit.
Chaque joueur reçoit un nombre secret.

03–04
Comme les programmes **01–02,** mais une plus grande possibilité de choix des chiffres 1 à 7.

05–06
Comme les programmes **01–02,** mais une plus grande possibilité de choix des chiffres 1 à 8.

07–12
Comme les programmes **01–06,** mais sans la possibilité de chiffres doubles: l'ordinateur ne choisit que des nombres secrets parmi lesquels chaque chiffre autorisé n'arrive qu'une fois.

13–24
Comme les programmes **01–12,** au lieu des chiffres, on utilise des symboles secrets. Vous trouvez les symboles sur la carte perforée que vous introduisez dans le clavier, derrière les chiffres respectifs.

Signalisation et Evaluation
1. Le numéro du programme de jeu qui a été ajusté sera écrit sur l'écran après avoir manoeuvré la touche ▶ de l'appareil de base.

2. Après avoir enfoncé la touche de **START,** une compteur est enchaîné qui note un point chaque fois qu'on essaie de deviner le nombre secret.

3. Le point mauve à côté du compteur marque le premier jeu à l'intérieur d'un programme. Si l'on continue à jouer à l'intérieur d'un même programme, cela fait dix points au maximum; après, on recommence de nouveau par 1. Le compteur continue à compter lui-aussi jusqu'à 10 jeux.

4. Le gagnant est celui qui a le minimum de points.